

TUGAS AKHIR
PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR
“ANIMA CENTER SEBAGAI RUMAH PRODUKSI PENDIDIKAN
DAN HIBURAN DI SURAKARTA”
(Penerapan Desain Arsitektur Metafora)



Diajukan sebagai Pelengkap dan Syarat
guna Mencapai Gelar Sarjana Teknik Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Disusun oleh :
MUH BAITSYAH IMAM WIDODO
D300 990 038

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2011

LEMBAR PERSETUJUAN
Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur
(DP3A)
Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Judul : “ANIMA CENTER SEBAGAI RUMAH PRODUKSI
PENDIDIKAN DAN HIBURAN DI SURAKARTA” (Penerapan
Desain Arsitektur Metafora)
Penyusun : Muh Baitsyah Imam Widodo
NIM : D 300 990 038

Disetujui untuk disampaikan dihadapan
Dewan Penguji tugas Akhir jurusan Teknik Arsitektur.....
Akultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta

Surakarta, 03/04/2011

Pembimbing I



(Ir. Qomarun, MM)

Surakarta,2011

Pembimbing II



(MS Priyono Nugroho, ST., MT)

LEMBAR PENILAIAN
Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur
(DP3A)
Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Judul : "ANIMA CENTER SEBAGAI RUMAH PRODUKSI
PENDIDIKAN DAN HIBURAN DI SURAKARTA"
(Pendekatan Desain Arsitektur Metafora)

Penyusun : Muh Baitsyah Imam Widodo

NIM : D 300 990 038

Setelah melalui tahap pengujian di
hadapan dewan penguji pada tanggal 6 April 2011
dinyatakan..... dengan nilai.....

Surakarta, 05/05/2011

Penguji :
penguji I : Ir. Qomarun, MM
penguji II : MS Priyono Nugroho, ST., MT
penguji III : Suryaning Setyowati, ST., MT

(.....)
(.....)
(.....)

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (PPA)

Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Judul : "ANIMA CENTER SEBAGAI RUMAH PRODUKSI
PENDIDIKAN DAN HIBURAN DI SURAKARTA"
(Penerapan Desain Arsitektur Metafora)

Penyusun : Muh Baitsyah Imam Widodo

NIM : D 300 990 038

Setelah melalui tahap pengujian di
hadapan dewan penguji pada tanggal.....
dinyatakan *Lulus* dengan nilai *AB*

Penguji :
penguji I : Ir. Qomarun, MM
penguji II : MS Priyono Nugroho, ST., MT
penguji III : Ir. Alpha Febela, MT
penguji IV : Suryaning Setyowati, ST., MT

(*[Signature]*)
(*[Signature]*)
(*[Signature]*)
(*[Signature]*)

Mengetahui :

Dekan
Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta
(Ir. Agus Riyanto SR, MT)

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur
Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta
(Dr. Ir. Dhani Mutiari, MT)

MOTTO

“Be yourself”.

*“Hidup tidak hanya untuk mencintai
sesuatu yang sempurna dengan cara yang sempurna,
melainkan belajar mencintai sesuatu yang tidak sempurna
dengan cara yang sempurna”.*

“ Katakanlah yang benar walaupun pahit”.
(Nasihat Ali Bin Abi Tholib. RA)

*“Jadikan dirimu timbangan bagi dirimu dan orang lain,
cintailah orang lain sebagaimana kamu mencintai dirimu
dan bencilah sesuatu yang menyimpannya sebagaimana kamu
benci ketika sesuatu itu menimpa dirimu”.*
(Nasihat Ali Bin Abi Tholib. RA)

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr, Wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan semesta alam beserta isinya yang telah memberikan Rahmat, Taufik, Hidayah beserta Inayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini tanpa suatu hambatan apapun yang berarti dan sholawat serta salam tetap tercurahkan pada nabi Muhammad SAW yang telah membawa petunjuk terang dan kita nantikan safaatnya besok di akhir nanti.

Penyusunan tugas akhir yang berjudul **“ANIMA CENTER SEBAGAI RUMAH PRODUKSI, PENDIDIKAN DAN HIBURAN DI SURAKARTA” (Penerapan Desain Arsitektur Metafora)** ini merupakan tugas akhir penulis untuk menyelesaikan program studi teknik arsitektur sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik pada FT Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Dengan segala kerendahan hati penulis menyadari dalam penulisan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan pihak pihak yang telah banyak membantu dengan semua saran, kritik, sumbangan, pikiran, tenaga dan waktu. serta bimbingan yang diberikan kepada penulis. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Ir. Agus Riyanto SR, MT selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta
2. Ibu DR. Ir. Dani Mutiari. MT. selaku ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta

3. Bapak IR. Qomarun. MM. selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan dan inspirasi yang sangat berarti dalam penulisan tugas akhir ini
4. Bapak MS. Priyono Nugroho ST, MT. selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan dan inspirasi yang sangat berarti dalam penulisan tugas akhir ini
5. Semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT, Amin

Penulis berharap semoga proposal praturas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya.

Surakarta, Agustus 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
ABSTRAK	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Judul.....	1
1.2. Pengertian Judul.....	1
1.3. Latar belakang.....	4
1.3.1. Sejarah Animasi	4
1.3.2. Perkembangan dan potensi Animasi di Indonesia.....	5
1.3.3. Anima Center Di Surakarta	6
1.3.4. Prospek Kedepan Anima Center.....	8
1.3.5. Penerapan Metafora Dalam Arsitektur Pada Anima Center	12
1.4. Permasalahan dan Persoalan	15
1.5. Tujuan dan Sasaran	19
1.6. Metode Pembahasan	20
1.6.1. Metode Pendataan.....	20
1.6.2. Metode Pembahasan	21
1.7. Lingkup dan Batasan pembahasan.....	21
1.7.1. Lingkup Pembahasan	21
1.7.2. Batasan Pembahasan	21
1.8. Sistematika pembahasan	22

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Gambaran Umum Wilayah Solo	24
2.1.1. Tinjauan Kota Solo.....	24
2.1.2. Gambaran Umum Kota solo.....	24
2.1.3. Kebijakan pembangunan Kota Solo	26
2.2. Komunikasi, Bentuk, Metafora dan Metaora Dalam Arsitektur	29
2.3. Komunikasi Dalam Arsitektur	30
2.4. Bentuk Sebagai Media Komunikasi.....	30
2.5. Hubungan Antar Simbol dan Bentuk	32
2.6. Pemindahan Makna Metafora Arsitektural	34
2.6.1. Katagori Metafora Arsitektur	35
2.6.2. Ikon dan Simbol Dalam Metafora Arsitektur.....	36
2.7. Studi Banding.....	37
2.7.1. Guggenheim Museum,Bilbao,Spain.....	37
2.7.2. Church Of The Light	39
2.8. Tinjauan Animasi	44
2.9. Yang Terlibat Dalam Pembuatan Animasi.....	44
2.10. Produk Animasi	47
2.11. Aktifitas Pembuatan Animasi Secara Umum.....	47
2.11.1 Pra Produksi	47
2.11.2 Produksi	48
2.11.3 Pasca Produksi	48
2.12. Studi Banding Rumah Produksi Dan Pendidikan Animasi	49
2.12.1. Studio Animasi Index Ph.....	49
2.12.2. Warner Bross.....	52
2.12.3. STUDI BANDING PENDIDIKAN ANIMASI	
DIGITAL College Jakarta	55
2.13. Anima Center Yang Direncanakan.....	57
2.13.1. Makna Bangunan.....	57
2.13.2. Makna Primer Bangunan	57
2.13.3. Makna Sekunder Bangunan.....	62

2.13.4. Kesimpulan Anima Center Yang Direncanakan berdasarkan makna Primer dan Sekunder	78
--	----

BAB III TINJAUAN LOKASI

3.1. Gagasan Perencanaan	86
3.1.1. Pemilihan Lokasi	86
1. Tujuan	86
2. Dasar Pertimbangan	86
3.2. Analisa Pengolahan Site.....	93
3.2.1. Analisa Klimatologi	93
3.2.2. Analisa View dan Orientasi	94
3.3. Analisis Pola Hubungan Ruang Dan Organisasi Ruang.....	96
3.4. Analisa Pendekatan Struktur	102
3.5. Analisa Sistem Utilitas Bangunan	106
3.5.1. Sistem Plumbing	106

BAB IV ANALISA DAN KONSEP

4.1. Konsep Makro.....	111
4.1.1. Penataan Lokasi.....	111
a. Eksisting Site	111
4.1.2. Pengolahan Site	112
4.1.3. Tampilan Bangunan.....	115
4.1.3.1 Ekspresi Garis Untuk Mewujudkan Massa Bangunan Anima Center	116
4.1.3.2 Ekspresi Karakteristik Metaforik Ruang Dan Material Yang Akan Digunakan	125
4.1.3.3 Penggunaan Bahan Fabrikasi Untuk Elemen-Elemen Eksterior Bangunan	128
4.1.3.4 Ekspresi Garis Dan Karakteristik Metaforik Ruang Mempengaruhi Pewarnaan Bangunan	129
4.2 Konsep Mikro.....	130
4.2.1. Konsep Kebutuhan Ruang Dan Besaran Ruang.....	130

4.2.2	Konsep pola hubungan ruang dan organisasi ruang..	138
4.3.	Analisa Pendekatan Struktur	141
4.3.1.	Struktur Utama (<i>super structure</i>).....	141
4.3.2.	Sub Struktur (<i>Pondasi</i>).....	142
4.4.	Analisa Sistem Utilitas Bangunan	143
4.4.1.	Sistem Plumbing	143
4.4.2.	Analisa Jaringan Listrik	143
4.4.3.	Analisa Persyaratan Ruang.....	144
4.4.4.	Analisa Keamanan Terhadap Bahaya Kebakaran	145
4.4.5.	Analisa Penangkal Petir	146
4.4.6.	Analisa Telekomunikasi dan Tata Suara	146
4.4.7.	Analisa Sistem Transportasi Vertikal.....	146

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel. 1.1 Bioskop Sebagai Fasilitas Hiburan Di Surakarta	7
Tabel. 1.2 Sekolah Animasi di Surakarta Sumber: survey, 2011	11
Tabel. 2.1 Konsep dan Karakteristik Ruang Sumber: KILAS jurnal Arsitektur FT UI Vol.2. No2/2000, Pratomo Sudarsono, Metafora dalam Arsitektur.	34
Tabel 2.2 Material, Sifat dan Artinya	82
Tabel 2.3 Warna dan Sifatnya	84
Tabel 3.1 Kawasan Potensi Ekonomi untuk <i>Anima Center</i>	88
Tabel 3.2 Kondisi dan Potensi Site.....	90
Tabel 3.3 Pembobotan untuk pemilihan site	91
Tabel 3.4 Sistem Distribusi Air di dalam Bangunan	106
Tabel 3.5 Macam Sumber Listrik Dalam Bangunan	107
Tabel 3.6 . Karakteristik Penghawaan Dalam Bangunan	109
Tabel 4.1 Fungsi Bangunan, Aktifitas Pengguna Dan Ekspresi <i>Karakteristik Metaforik Ruang</i>	122
Tabel 4.2 Karakteristik Metaforik Ruang Dan Material Yang Digunakan	125

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Studio 123 yang berada di Matahari Dept.Store yang selalu ramai oleh pengunjung karena letaknya yang strategis dan fasilitas yang nyaman	7
Gambar1.2	X-Treme Game Center Di Jl.Juanda	9
Gambar 1.3	Evolution Game Center	9
Gambar 2.1	Peta kawasan Kota Solo Sumber : DPU Surakarta, 2007	25
Gambar 2.2	Memindahkan Makna Sebuah Konsep Melalui Bentuk Garis yang Merangsang Daya Pemahaman Manusia Terhadap Konsep Tersebut.	35
Gambar 2.3	<i>Museum Guggenheim,Bilbao,Spainyol.....</i>	37
Gambar 2.4	Ekspresi <i>Metafrik Gehry.....</i>	39
Gambar 2.5	Berada di tengah daerah pemukiman dengan bentuk tradisional, gereja ini berdiri kokoh dan massif.	40
Gambar 2.6	Sketsa denah, garis dan bentuk geometris yang statis, tegas, stabil dan tenang, terbentuk ruang menyudut mengecil kemudian ruang yang besar-luas	41
Gambar 2.7	Gambar gereja dalam bentuk 3D	41
Gambar 2.8	Interior gereja, menghadap altar, ruang besar namun bercahaya redup dengan aksent bersinar melalui benyukan salib, tenang, sederhana namun penuh makna.....	42
Gambar 2.9	Beton masif dan sedikit bukaan.....	43
Gambar 2.10	Penggunaan beton, kaca dan baja pada interior gereja.....	44
Gambar 2. 12	<i>Warner Bross Studio.....</i>	53
Gambar 2. 13	<i>Staff shop</i>	54
Gambar 2.14	Gambaran mengenai fasilitas di <i>Warner Bross.....</i>	55
Gambar 2.15	<i>Ruang exhibition</i> , menggunakan hall antar kelas	56
Gambar 2.16	Ruang praktikum	56

Gambar 2.17	<i>Backgaround</i> berupa gambar pegunungan yang mendukung Suasana dan penokohan <i>Simba</i> dalam <i>film Animasi The Lion King Produksi Walt Disney</i>	63
Gambar 2.18	Salah satu contoh gambar penokohan /karakter dalam film <i>the LionKing Walt Disney</i>	63
Gambar 2.19	Dalam <i>ilustrasi</i> diatas, Gerak meloncat dalam <i>animasi</i> merupakan proses penggambaran untuk tiap perubahan gerakanyang terjadi hingga orang terlihat meloncat secara alami, sedangkan bila manusia berlari dalam kehidupan nyata hanya memerlukan satu langkah cepat hingga manusia bisa meloncat.	64
Gambar 2.20	Gerak (<i>Motion</i>) diekspresikan dalam tarikan garis	68
Gambar 2.21	Ekspresi garisGerak diwujudkan dalam bidang	69
Gambar 2.22	<i>Hand-painted</i> yang merupakan salah satu contoh gerak yang ditampilkan dalam instalasi eksterior bangunanmelalui gambar. Gambar tersebut merupakan proses pergerakan karakter animasi yang terlihat di siang hari dan di malam hari	69
Gambar 2.23	Gerakan melalui bentuk elemen desain yang mengalir bebas	70
Gambar 2.24	Gerakan melaui lampu display yang bergerak	70
Gambar 2.25	Animasi Gerak	70
Gambar 2.26	Bentuk Pengulangan	71
Gambar 2.27	Pusat Kebudayaan Walfburg, Jerman,1948-62,Alvar Aalto..	72
Gambar 2.28	Hidup (growing) diekspresikan dalam tarikan garis	72
Gambar 2.29	Ekspresi garis hidup diwujudkan dalam bidang	73
Gambar 2.30	<i>Perpustakaan,Rovaniemi, finlandia 1963-68</i>	74
Gambar 2.31	Menarik (<i>picturesque</i>) diekspresikan dalam tarikan garis	75
Gambar 2.32	Plasa EX Sebuah Dekonstruksi Ruang Public	76
Gambar 2.33	Plasa EX Patung Raksasa Yang Seolah-Olah Bergerak Di Kompleks Bundaran Hi.....	76
Gambar 2.34	Setting diekspresikan dalam bentuk lingkaran/bulat.....	78
Gambar 2.35	Ekspresi garis pembentuk massa <i>Gughenheim</i>	79
Gambar 2.36	<i>Karakteristik</i> bahan	81

Gambar 3.1	Kaw.potensi ekonomi (Perdagangan dan Jasa)	87
Gambar 3.2	Kawasan yang berpotensi dijadikan <i>anima center</i>	87
Gambar 3.3	Kawasan Terpilih Sumber : Dokumen Penulis	89
Gambar 3.4	Lokasi alternative site di depanjang Jl.Slamet Riyadi dan daerah sekitarnya.....	90
Gambar 3.5	Lokasi Terpilih	92
Gambar 3.6	<i>Analisa Klimatologi</i>	93
Gambar 3.7	Hasil Analisa <i>Klimatologi</i>	94
Gambar 3.8	<i>Analisa View dan Orientasi</i>	95
Gambar 3.9	<i>Analisa View dan Orientasi</i>	96
Gambar 3.10	Ilustrasi Sistem Struktur Badan Bangunan	104
Gambar 3.11	Ilustrasi Struktur Pondasi	105
Gambar 4.1	Lokasi Terpilih	112
Gambar 4.2	Hasil Analisa Klimatologi.....	112
Gambar 4.3	Hasil Analisa View & Orientasi.....	113
Gambar 4.4	Hasil Analisa Pencapaian	113
Gambar 4.5	Hasil Analisa Kebisingan	144
Gambar 4.6	Hasil Analisa Penzonongan	115
Gambar 4.7	Ekspresi garis menjadi bentuk	116
Gambar 4.8	Bentuk Utama Masa	117
Gambar 4.9	Perspektif Mata Burung Bentuk Masa keseluruhan.....	117
Gambar 4.10	<i>Elemen lanscape</i>	119
Gambar 4.11	Visualisasi tembok	120
Gambar 4.12	Layar yang lebar &tinggi sebagai setting	121
Gambar 4.13	Pagar yang lebih rendah	121
Gambar 4.14	Efek gerak	124
Gambar 4.15	Pergerakan pada masa penerima	125
Gambar 4.16	Konstruksi kayu memberikan kesan menyegarkan dan hangat	127
Gambar 4.17	Perpaduan antara beton ekspose dan kayu yang memberikan suasana sederhana dan hangat	127
Gambar 4.18	Bangunan high-tech dengan penggunaan rangka baja	

	Untuk mendukung interior ruang bermain	128
Gambar 4.19	Ekspresi garis dan karakteristik metaforik ruang memperngaruhi pewarnaan bangunan.....	130
Gambar 4.20	Ilustrasi Sistem Struktur Badan Bangunan	142
Gambar 4.21	Sub struktur	142
Gambar 4.22	Pencahayaan alami, melalui <i>skylight</i>	145
Gambar 4.23	Pencahayaan Buatan.....	145

ABSTRAKSI

ANIMA CENTER SEBAGAI RUMAH PRODUKSI, PENDIDIKAN DAN HIBURAN DENGAN TEMA ARSITEKTUR METAFORA

Muh Baitsyah Imam Widodo, D300990038, Program Study Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Anima Center Sebagai Rumah Produksi, Pendidikan Dan Hiburan Di Surakarta“ adalah suatu tempat atau wadah yang menampung aktifitas dan memfasilitasi penggunaannya dibidang pembuatan film animasi dalam rumah produksi, pendalaman tentang animasi melalui pendidikan dibidang animasi dan pengembangan animasi sebagai hiburan dengan penerapan metafora dalam arsitektur pada wujud fisik untuk mengkomunikasikan wadah tersebut sehingga memberikan perasaan visual dan berimajinasi mengenai dunia animasi bagi orang yang melihatnya.

Perkembangan Kota Surakarta sejauh ini perkembangannya meningkat dengan pesat dan isu yang ada sekarang bahwa Surakarta akan menjadi Kota Megapolis, itu berarti dalam dunia multimedia kususny dalam pendidikan, pembuatan film dan hiburan harus ditingkatkan dari sebelumnya.

Perancangan ini bertujuan untuk menggali dan merumuskan yang berkaitan dengan perencanaan dan Perancangan Rumah Produksi, Pendidikan Dan Hiburan kususny dalam pembuatan film animasi. Sementara metode yang penulis terapkan adalah metode survei, Metode analisis, Interview, dan studi literatur.

Sedangkan rancangan desain Anima Center Sebagai Rumah Produksi, Pendidikan Dan Hibura ini berada di sepanjang jl. slamet riyadi diapit oleh Jl. Perintis kemerdekaan da di utara site merupakan pertokoan dan di timur site berupa bangunan konservasi Gedung Lowa dengan luas lahan ± 16.275 . Hasil perancangan berupa desain fasilitas Anima Center Sebagai Rumah Produksi, Pendidikan Dan Hiburan dengan menerapkan konsep Arsitektur Metafora.

Kata kunci : Surakarta, anima center sebagai rumah produksi, pendidikan dan hiburan dengan tema arsitektur metafora